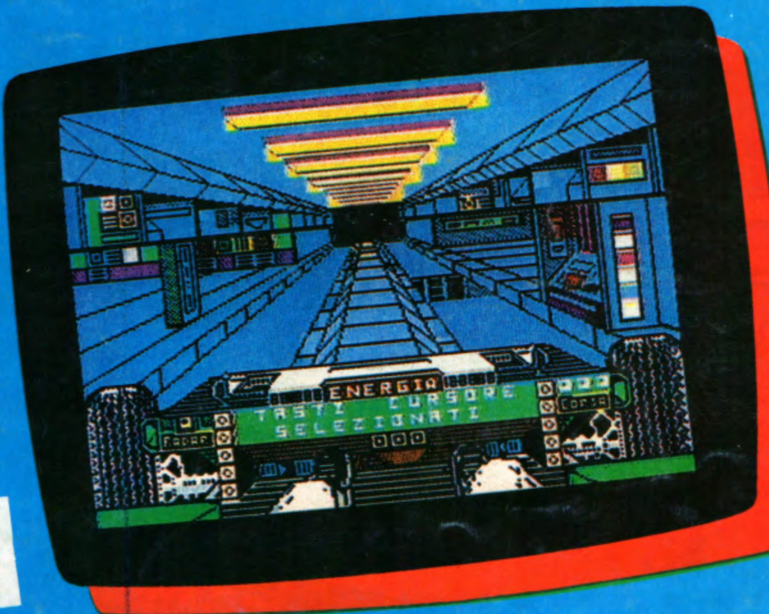
MENSILE - ANNO I - N. 1

HIT PARADE

SPECTRUM

32 PAGINE TUTTE A COLORI

30 GIOCHI



1 BLACK PLANET - 2 LA PULCE
3 SUPERMONSTERS - 4 L'ORSO
5 IL POTERE DEL DESTINO
6 ICE MAN - 7 CARTOON
8 GU!! - 9 MISSION IMPOSSIBLE
10 IL GIOCOLIERE CINESE
11 DRAGON FIRE
12 MISTER CLIVE - 13 LA MINIERA
14 KARATE - 15 BLOODY EYES
16 OLEODOTTO - 17 LA CASA DI JOHNNY
18 MINER - 19 SPACE FIGHTER
20 DEPTH LIGHT - 21 SNAPPY
22 MARIO IL MATTO - 23 IL GOBBO II
24 PROGETTO FUTURO - 25 OLIMPIADS
26 ATTACCO SU MOSCA - 27 ZIO BEAR
28 ICARUS - 29 KONGO - 30 XENON

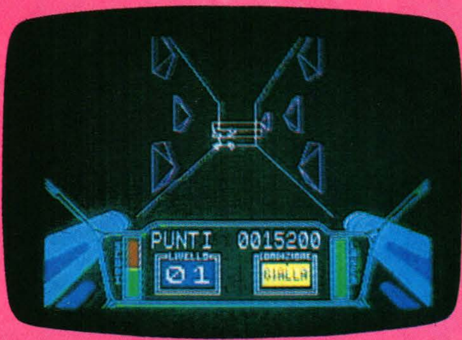


SUPERCOMPILATION

Con questa rivista la nostra casa editrice compie un dovuto gesto di completezza di informazione in quanto non aveva ancora presentato al vasto pubblico che la segue una compilation per lo Spectrum, la magica scatola nera di Sir Clive Sinclair che così tante soddisfazioni ha dato e continua a dare ai suoi fanatici programmatori e videomaniaci. In questa supercompilation abbiamo voluto presentare il meglio della più recente produzione mondiale con un occhio particolare a quei giochi in cui occorre anche pensare prima di schiacciare il pulsante del fuoco. Agli amanti dei videogiochi "scritti" invece dedichiamo alcuni tra i games più gettonati del momento, completi di strategia per vincere, sempre ad ogni costo e contro qualsiasi avversario.

HIT PARADE SPECTRUM Edizione Società SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Direttore Resp. Elvio Fantini - Registr. in corso presso il Trib. di Milano - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Viale Famagosta, 75 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

BLAK PLANET



Le Guerre stellari di Reagan e Cernienko sono nel nostro Spectrum.
Molto meno incruente e bellissime da vedere.
Ricordate il film Guerre Stellari? Ebbene, ci siete dentro, lo state giocando. Dovete riuscire ad infilarvi nei cunicoli all'interno della Morte Nera.
Attenzione avete un colpo solo per distruggerla.

JOYSTICK AGF - KEMPSTON - SINCLAIR - PROTEK

da Q a T	alto
da A e G	basso
da B a	
SPACE	fuoco
L/ENTER/P	destra
H/J/K	sinistra

LA PULCE



La nostra simpatica pulce deve risalire lungo una terribile caverna. Un drago dalla fame insaziabile la insegue. Spetta a noi farla scappare in fretta.

6	gioco
A	stop
1	salta sinistra
0	salta destra
5/6/7/8	sposta schermo

SUPERMONSTERS

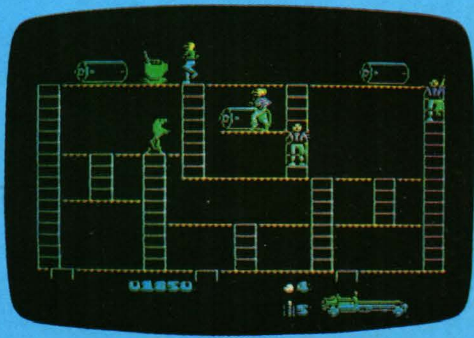


Incontrare il mostro nel castello fatato non è mai una piacevole esperienza. Meno che mai quando i pericoli sono così tanti come in questo gioco dove alla difficoltà dell'esplorazione fa il paio una serie di trabocchetti che ci rendono la vita grama ogni secondo in cui malediciamo di essere entrati nel castello.

JOYSTICK KEMPSTON - AGF - SINCLAIR

Q	sinistra
W	destra
R	alto
E	basso
T	fuoco
da CAPS a	
V	sale sulla corda
da B a	
Space	prende un'arma
ENTER	pausa

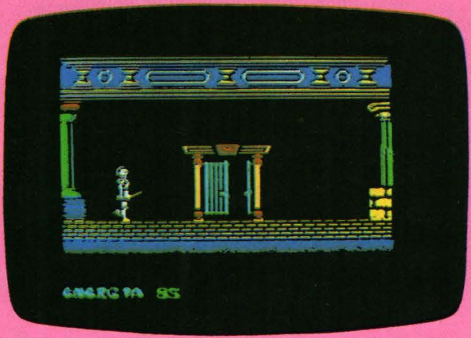
L'ORSO



Un simpatico orso e uomo si contendono le batterie che fanno funzionare l'auto. Nel pasticcio ci sono anche latte e cappuccini.

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra

IL POTERE DEL DESTINO

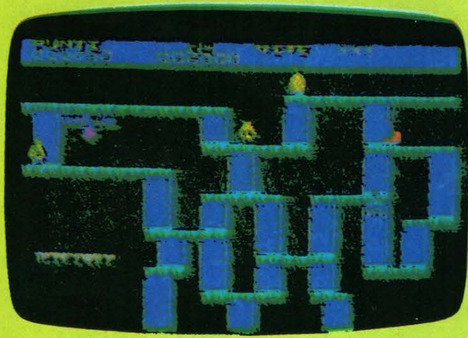


Devi uscire dal labirinto del palazzo di Micene. Per riuscirci devi trovare 6 figure geometriche nascoste in 16 stanze spaciali e portarle ai guardiani. Tua sorella Elettra, anch'essa imprigionata nel labirinto, ti darà una mano ma sta attento a tua madre Clitemnestra che cercherà di uccidere Elettra.
A tua disposizione: una spada e 7 lacrime per ritrovare la strada...

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR

da 1 a 0	fuoco
da Q a P	alto
da A a L	basso
da CAPS a SPACE	destra o sinistra

ICE MAN



Come costruire un pupazzo di neve, mangiando e recuperando i pezzi lungo lo schermo. Ma le fiamme sciolgono il ghiaccio e occorre pertanto riuscire a congelarle.

JOYSTICK KEMPSTON AGF

Q/W	alto
A/S	basso
CAPS/X	sinistra
Z/C	destra
1	pausa

CARTOON

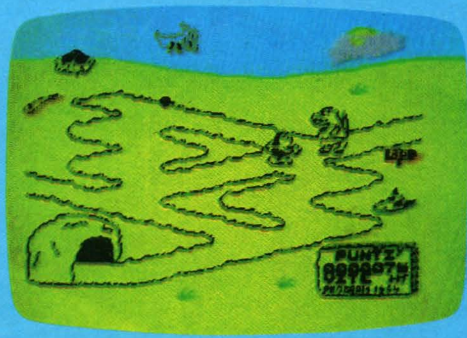


Si tratta di un gioco a metà tra l'avventura e l'arcade. Il nostro eroe deve soprattutto pensare di trovare il sistema per giungere a casa sano e salvo. Per fare questo si serve di alcuni oggetti che trova man mano e che gli permettono di superare le varie prove che gli si parano davanti nei vari schemi. Una volta recuperata la chiave di casa, cerca di arrivare sino a quest'ultima facendo ben attenzione a non farti beccare proprio adesso.

KEMPSTON

A	sinistra
S	destra
Y/P	alto/salta/lascia corda
B/SPAZIO	prende/tiene corda
1/5	usa oggetto nel box da 1/5
Q + 1/5	pone oggetto nel box da 1/5
6/0	musica sì/no

GU!!



Ai tempi in cui gli uomini portavano la clava riuscire a trovare da mangiare non era poi così facile. Occorreva mettersi in caccia e andare a recuperare le uova di animali stranissimi, sfidando le loro ire e potendo contare solo sulla propria abilità.

JOYSTICK KEMPSTON

tasti ridefinibili a piacere

KNIGHT TYME PER IL 128

È toccato alla Mastertronic l'onore e l'onere di darci il primo gioco davvero originale per lo Spectrum 128: **Knight Tyme** è la terza parte della serie **Magic Knight**- se non la chiamiamo trilogia è perché speriamo che non sia finita qui.

La meccanica del gioco ricorda **Spellboun**, ma l'intreccio è molto diverso. Il Guerriero Magico è finalmente riuscito a liberare il mago Gimbal, ma così facendo ha fatto uno scivolone nel tempo ed è stato teletrasportato sull'astronave **Pisces**. Trovandosi un po' sbalestrato, si consulta con uno dei due robot di bordo, Klink.

La Polizia Paradossale però non ama gli intrusi - per non parlare dei turisti provenienti da mille anni prima- e tende un agguato nel futuro, trenta giorni dopo, al nostro eroe. A questo punto, al Guerriero non resta che cercare i mitici Guardiani del Tempo e tentare di farsi dare da loro una macchina del tempo: inizia così l'epica lotta di un uomo, solo contro un universo ostile ecc. ecc.

Sarà quindi necessario fare un giretto sui pianeti vicini, ma per far ciò il Guerriero Magico dovrà indurre l'equipaggio a mettersi al lavoro- e senza l'autorità necessaria questo non è facile. Nelle didascalie troverete qualche indicazione a questo proposito- e vi serviranno, dato che il povero Guerriero viene ignorato da tutti, tranne che dagli automi- ma in ogni caso dovrete usare tutta la vostra scaltrezza (e tutti gli oggetti che troverete a bordo della **Pisces**) per convincere il comandante a decollare.

Una volta nello spazio, i 128 Kilobyte della macchina si fanno sentire sul serio- fino ad ora si erano manifestati soltanto in un motivetto molto grazioso ma alla lunga monotono (non preoccupatevi, si può disinserire!)

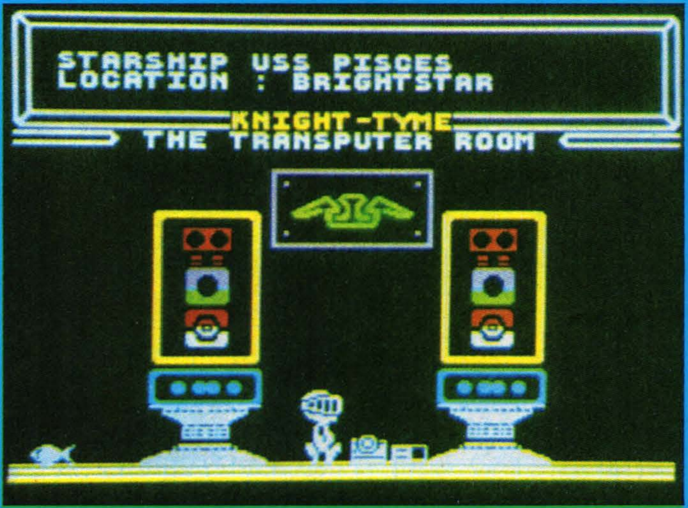
Scegliete il pianeta e la velocità da crociera sul menù, tenendo presente che anche se avete fretta di trovare i Guardiani del Tempo più velocità significa più consumo di carburante e poi sostate sul ponte ad osservare lo spazio che scrolla attorno a voi.

Giunti a destinazione, potrete comunicare con la squadra scesa a terra. Attenti agli indigeni: vi sembreranno molto amichevoli e vi proporranno degli scambi- ma non accettate riparazioni da degli sconosciuti. Dopotutto, non portereste la vostra auto in un garage qualsiasi, no?

Knight Tyme è pieno di diabolici rompicapo, dispone di interi anni luce di spazio da esplorare ma soprattutto è ricco di ironia. Se mai ne apparirà una versione per lo Spectrum da 48K, purtroppo gran parte dei suoi particolari e della sua epicità andranno perduti. ●

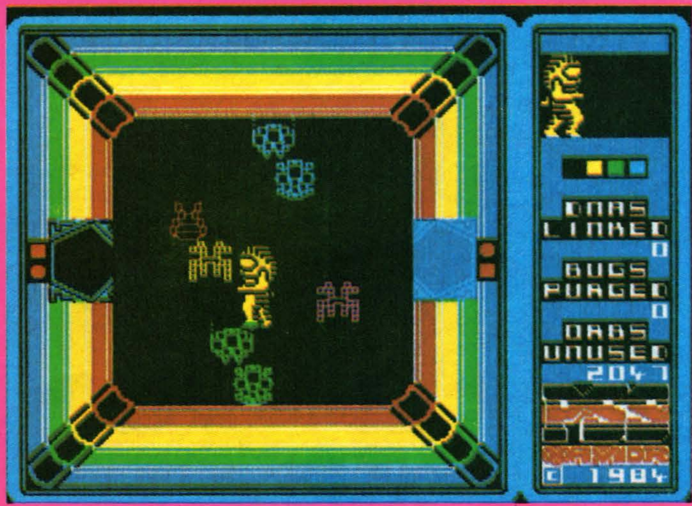


1. Come ogni avventura che si rispetti, anche questa comincia con un indovinello- e come al solito è un indovinello che vi farà impazzire! Perchè tutti quanti se ne fanno un baffo del Guerriero Magico? Forse Derby IV, il computer di bordo, potrà darvi la risposta.



2. Ciò che vi serve ora è un documento d'identità- e se avete risolto il primo indovinello non sarà un problema convincere un robot a scattarvi una foto... ma prima procuratevi la pellicola! Forniti di un documento, potrete finalmente parlare con l'equipaggio- che non vuol muovere un dito se prima non ha una mappa. La mappa stellare c'è, ma non è a portata di mano. Provate a dare un'occhiata alla pubblicità della Mastertronic.

WOW
LA COMPILATION MADE IN GB

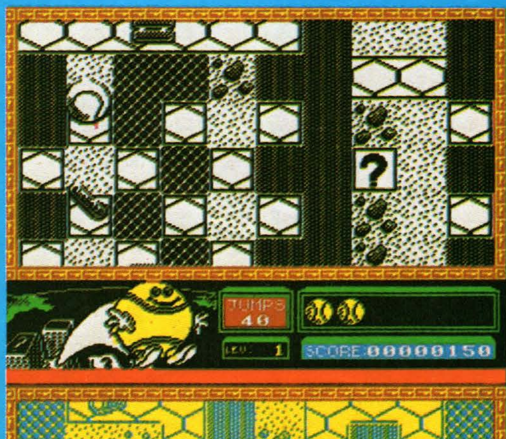


Le compilation di videogiochi sono di solito delle fregature. Sapete com'è: basta appiccicare insieme un paio di vecchi successi e quindici programmi in Basic scritti da dilettanti. Siamo invece lieti di comunicare che **War On Want Games** rientra in tutt'altra categoria. Già dal punto di vista strettamente economico si tratta di un affare: sono quattordici giochi di qualità, alcuni dei quali già bestsellers... non male per un prezzo così basso! Ci sono alcune avventure niente male, come **Hunchback II, Horace and the Spiders** e **Rupert and the Ice Castle**, per non parlare di uno dei migliori progammi scacchistici della Chess e di uno o due giochi strategici non celebri ma in ogni caso più che buoni.

Tutto ciò, per quanto soddisfacente, diventa però secondario rispetto allo scopo dell'operazione, che tende a raccogliere fondi per chi non solo non possiede un computer, ma probabilmente non ha neanche cibo, indumenti e nemmeno un posto in cui vivere. Basterebbe soltanto questo a fare di **WOW Games** un grosso affare.

BOUNDER CHE PALLE!

Scusando l'espressione, ultimamente i videogiochi sono pieni di palle! Alcune buone, altre cattive- e tutte rotonde. Questo nuovo titolo della Gremlin Graphics ci propone però delle palle davvero divertenti ed originali.
Il gioco consiste nel condurre Bounder (una palla da tennis davvero frizzante!) su un percorso ad ostacoli il cui lastrico è pieno di insidie. Sbagliando un salto, vi allontanerete dal lastrico andando a finire tra gli alberi, in acqua o nelle sabbie mobili, e la vostra palla scoppierà. E purtroppo Bounder, a differenza dei gatti, ha solo sette vite.
Ma questo è solo l'inizio dei vostri problemi! Dovrete misurarvi con un intero zoo di esseri sinistri- quali i binocoloidi, le cupole mordaci, gli uccelli moskita e i pterries. Avrete il vostro bel da fare per evitarli. Potete provarci con un po' di aerobica, ma il successo non è assicurato. Forse la tattica migliore è quella di cercare un percorso alternativo.
Anche in questo però c'è un lato positivo: parecchi degli alieni in cui vi imbatterete vogliono solo darvi dei punti premio! Il difficile sta nel distinguere chi vi vuole bene da chi vi vuole male! I barattoli vi saranno molto utili, ma non potrete averli che negli ultimi livelli. Potete anche vincere un bonus a sorpresa saltando sui lastroni contrassegnati da un punto di domanda- ma le probabilità sono fifty-fifty, e rischiate di perdere tutto! Al primo livello, due dei punti interrogativi vi daranno un bonus di sei e due palle rispettivamente, ma ce n'è un terzo che vi ucciderà sul colpo.
Una volta riusciti ad evitare i cattivi, vi restano comunque da fare dei salti difficilissimi. I lastroni contrassegnati da delle frecce vi daranno una spintarella, ma cercate di essere tempisti.
Terminato un livello, troverete uno schermo-bonus nel quale dovrete saltare su e giù su quanti più punti interrogativi vi è possibile- e poi via verso il livello successivo.
La grafica scrolla ed è ottima, e anche il controllo di Bounder è molto realistico- anche se è frustrante continuare a sbattere contro le montagne e dover ricominciare tutto da capo!



MISSION IMPOSSIBLE



La storia di un cascatore, uno stuntman, alle prese con i mille disagi di una scomoda professione. Lo stuntman ha poteri da uomo bionico e solo grazie a questi può cercare di sopravvivere saltando dai treni, sui treni, dai vagoni o dai carrelli di una miniera. Se questi luoghi non bastano provate a buttarvi da camion o carri armati.

Z	sinistra
X	destra
0	salta

IL GIOCOLIERE CINESE



Il fascino misterioso dell'Oriente e dei circhi di quelle terre. Un giocoliere cinese è arrivato da noi con tutti i suoi piatti da riuscire a mantenere in movimento sulle lunghe pertiche. Non è facile, specie ai livelli massimi dove soltanto un virtuoso con gli occhi a mandorla può riuscirvi.

JOYSTICK KEMPSTON

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
CAPS SHIFT	esce gioco
da B a SPACE	movimenti piatti

DRAGON FIRE



L'obiettivo del gioco è discendere i 30 piani del castello sotterraneo del Dragon Fire sul cui fondo troverai il drago che dovrai uccidere. Prenderai le parti del mago Elvirus. Il tasto di cerca oltre che per scendere dalle scale, serve per aprire forzieri o frugare tra la sabbia alla ricerca di oggetti magici.

tasti ridefinibili

da 1 a 9	incantesimo
BREAK	abbandona il gioco

MISTER CLIVE



Il nome non vi tragga in inganno: in questo gioco non potrete divertirvi a farla pagare a Clive Sinclair per tutte le volte che il vostro Spectrum ha presentato qualche problema. Mistre Clive è solo un omonimo del celebre inventore. È un gioco da "piattaforma", nel senso che il nostro eroe passa da uno schermo all'altro cercando di spegnere tutti gli oggetti lampeggianti che si trova dinanzi. Tali oggetti sono sempre in coppia anche se è uno solo quello che lampeggia. Una volta fatta questa operazione bisognerà fare lo stesso con l'altro oggetto, stando ben attenti a non rimanere "fulminati" se non si ricomincia da capo.

Q	sinistra
W	destra
da CAPS a SPACE	salta
H/ENTER	musica sì/no
A/G	pausa

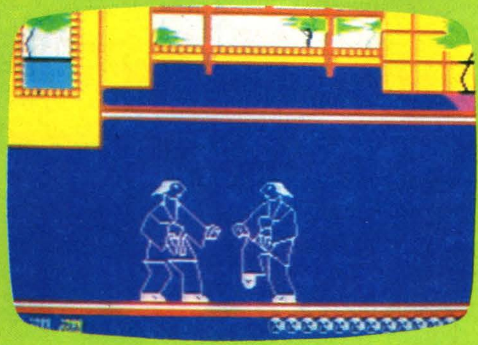
LA MINIERA



Siamo immersi nelle profondità di una vecchia miniera quando scoppia una bomba che travolge ogni difesa e riempie d'acqua le condutture. Bisogna salvare il salvabile senza annegare. Nello Spectrum ci sono gli ascensori ma anche i mostri.

Ø	sale ascensore
0	scende ascensore
1	uomo sinistra
2	uomo destra
H	pausa

KARATE

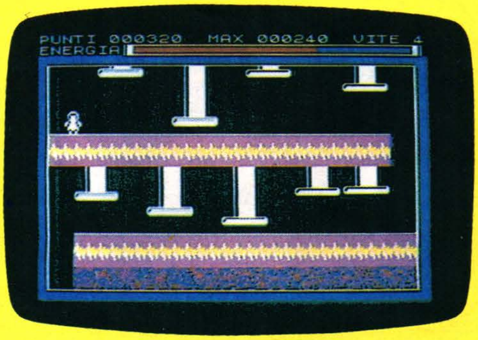


La lotta giapponese non ammette distrazioni. Ve ne accorgerete in questo bellissimo gioco in cui sarete chiamati a difendervi ma soprattutto ad attaccare i più famosi campioni di Karate che a colpi di piede o con il taglio durissimo della loro mano vi sbatteranno a terra in pochissime frazioni di secondo. L'unico consiglio che possiamo darvi è di allenarvi da soli contro il computer per poi sfidare i vostri amici a tenzone.

JOYSTICK KEMPSTON - AGF - SINCLAIR

SYMBOL SHIFT	sinistra
SPACE	destra
1/2/3/4	colpi vari

BLOODY EYES

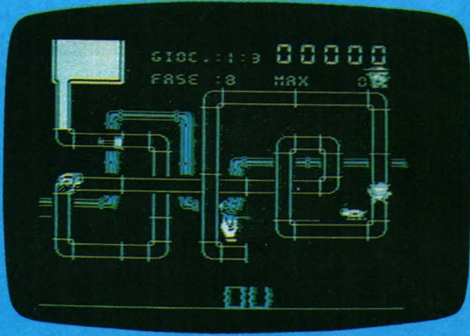


La tua missione è salvare la Terra dall'invasione di Bloody Eyes e delle sue truppe. Per farlo devi penetrare nel cuore della sua astronave fino cioè al generatore nucleare per distruggerlo. Tutto ciò che si muove è letale, non cadere sulle punte acuminate. Devi muoverti a destra e sinistra e lasciarti cadere verso il basso.

JOYSTICK KEMPSTON

6	sinistra
7	destra
P	abbadona il gioco
H	pausa
S	riparti

OLEODOTTO



Sei a guardia di un oleodotto e devi improvvisamente subire l'attacco di feroci martelli e di rombanti caterpillar. Cerchi di bloccare gli snodi tra i vari tubi. Non hai altra possibilità, se vuoi riuscire a far scorrere fluido il liquido all'interno del tuo sempre più lungo e difficile oleodotto. Del resto nella tua qualità di caposquadra hai il compito di raccogliere gli operai e di farli lavorare in quei punti delle tubazioni dove serve una mano. Buon lavoro!

JOYSTICK SINCLAIR - KEMPSTON

O	sinistra
P	destra
Q	alto
A	basso

ALIEN HIGHWAY ENCOUNTER II

Ed eccoci di nuovo sulla vecchia autostrada, quindi mettete su una cassetta di musica country & western mentre il vostro camionista di latta rischia di beccarsi la febbre dello spartitraffico nel tentativo di salvare la Terra dall'orrido aggressore alieno.

Ecco finalmente il seguito del bestseller **Highway Encounter**, e sembra proprio che anche questo gioco sia in rotta di collisione con le classifiche dei più venduti, malgrado ricordi molto da vicino il proprio predecessore.

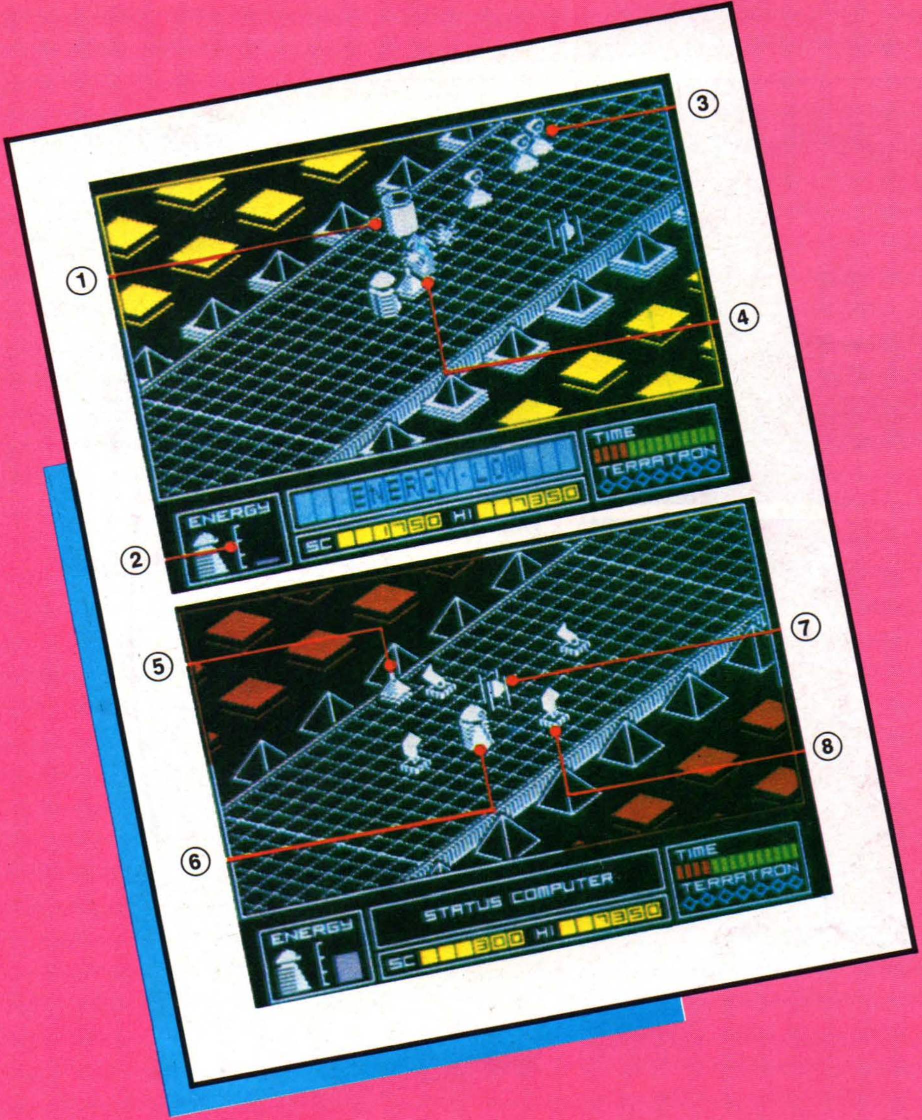
A differenza dell'episodio precedente, però, il coraggioso Vorton non deve condurre un treno carico di vite supplementari tra le insidie del percorso, ma semplicemente spingere un unico Terratron evitando gli avversari e gli ostacoli che si incontrano cammin facendo.

Punto d'arrivo di questa audace missione è l'interno di un complesso industriale alieno, dove- ci informa la confezione "il Terratron rivelerà il proprio tremendo potere", il che promette uno schermo finale davvero succoso. Prima però che il segreto sia svelato, dovrete affrontare un viaggio infernale sull'autostrada. Di certo la strada non è tutta rose e fiori, ma la sua grafica monocromatica (vista dall'alto come nei giochi dell'Ultimate è decisamente suggestiva. Incontrerete cammin facendo dei vecchi amici, come ad esempio gli orribili occhi animati: quando si sottraggono sgusciando e serpeggiando al vostro fuoco sembrano davvero vivi! E se poi non ci sono questi incubi partoriti dalla mente di un oculista folle, si sono sempre gli spigolosi alieni Kamikaze a puntarvi addosso. Per fortuna siete dotati di un valido laser frontale- e ne avrete bisogno!

Il viaggio non sarà breve, e al posto delle stazioni di servizio incrocerete dei punti di rigenerazione per il Terratron. Fateci passare attraverso (sono sette in tutto) il Terratron e lo manterrete pieno di energia- e nel frattempo vi guadagnerete un bel po'di energia extra voi stessi.

Bisogna confessare che Vorton è davvero bestiale da controllare! Con questo automa la frenata che inchioda non esiste forse perché è dotato di forza d'inerzia, o perché le reazioni della tastiera sono loffie. Nel complesso, ci sono più situazioni violente in **Encounter II** che nel suo predecessore.

Detto ciò, il gioco è pur sempre estremamente affascinante malgrado l'apparente mancanza di varietà delle sezioni che compongono la strada: in effetti , dopo che si sono superati certi ostacoli non si vuole ripetere tutto da capo, no? In questo gioco invece sì: il suo fascino è tale che si continua a ricaricarlo finché non si vede cosa c'è in fondo alla strada!



1. Ci devono essere dei lavori in corso nelle fogne, da queste parti. Con una serie di spintarelle si può spostare il tubo nello schermo accanto, dove lo si può usare per bloccare qualche avversario.

2. Non ci vuole molto a decifrare questo dato- e sono cattive notizie: state per finire il carburante!

3. Un perfido alieno scompare in una nuvola di fumo: non lasciatevelo scappare! Il guaio è che potete sparare solo nella direzione in cui siete girati.

4. Una vera seccatura, questi occhiuti monocoli- ma per fortuna non si dimostrano troppo svegli quando vi girate per spararagli

5. Questo imbuto rovesciato è il potente Terratron. Lasciarlo così vicino alla parte laterale (che è elettrificata) però è un errore: basta sfiorarlo e il vostro robot finisce arrosto!

6. Attento, Vorton! Per evitare uno scontro sicuro, state pronti a pestare sui freni e poi a girare rapidamente su voi stessi.

7. Non è un cartellone pubblicitario, ma un ennesimo bastone tra le ruote per voi! Fare lo slalom con il Terratron attorno a questi oggetti non è facile: bisogna girare da un lato di un ottavo di cerchio e poi raddrizzarsi immediatamente.

8. Finalmente una possibilità di rifornirsi. Strada facendo dovrete raccogliere tutti questi oggetti, ma se li trovate tutti all'inizio, non siate troppo entusiasti: ciò significa solo che dopo ne troverete di meno.

LA CASA DI JOHNNY



Diciannove schermi ad alta risoluzione per un gioco in cui si deve girare per casa recuperando oggetti in mezzo ai mostri.

JOYSTICK KEMPSTON

Q	sinistra
W	destra
O	alto
K	basso
A	musica sì
S	musica no
M	pausa

MINER



La vita della miniera è un inferno. Sono dieci/dodici ore al giorno di impegno al chiuso delle caverne, con la bocca impastata di polvere e gli occhi che bruciano per il sudore che cola sulla fronte. E poi c'è sempre il pericolo che improvvisamente frani la caverna in cui si sta lavorando. Il nostro minatore-eroe va in giro per la miniera lavorando come un matto e cercando di sfuggire alle prese mortali che non lasciano scampo. Se tutte queste fatiche e questi pericoli non bastassero ci si mette anche il "capo" a rendere la vita ancora più dura. Forse sarebbe meglio lavorare alle Poste...

JOYSTICK KEMPSTON SINCLAIR

O	sinistra
P	destra
da B a SPACE	salta
Q	alto
A	basso

SPACE FIGHTER

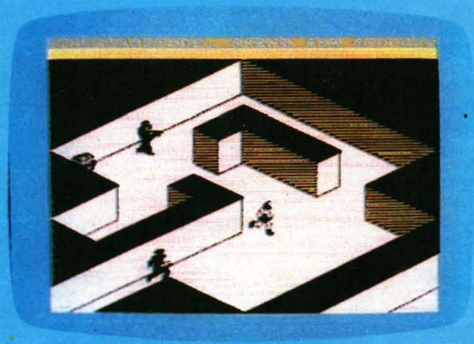


Il bombardiere atomico ha terminato il carburante nell'iperspazio. Dovendo obbedire alla propria missione può distruggere il nemico in una sola maniera: schiacciandolo con i blocchi di energia che trova nel mondo fantastico in cui passa. Appoggiandosi a questi blocchi li fa precipitare a terra.

JOYSTICK KEMPSTON

Z	sinistra
X	destra
ENTER	bombe

DEPTH LIGHT



Le avventure di Ulisse e le sue peripezie per raggiungere l'Olimpo. Dopo aver scalato la montagna ed aver evitato i massi mortali deve sfuggire al Minotauro. Ma non basta...

JOYSTICK KEMPSTON

Q	alto
S/A	basso
Z/X/C/V	alza scudo
B/N/M SYM-BOL	
SHIFT/SPACE	salta e tira
I/O/K/L	sinistra
P/ENTER	destra

SNAPPY



Sette interessantissimi livelli ci separano dal computer centrale che impazzito improvvisamente, blocca i movimenti e la libertà di Snappy. Per arrivare al cuore del silicio del sistema dobbiamo servirci sapientamente di ascensori e molle cercando di evitare scosse elettriche, buzzer e droidi.

6	sinistra
7	destra
8	salta

MARIO IL MATTO

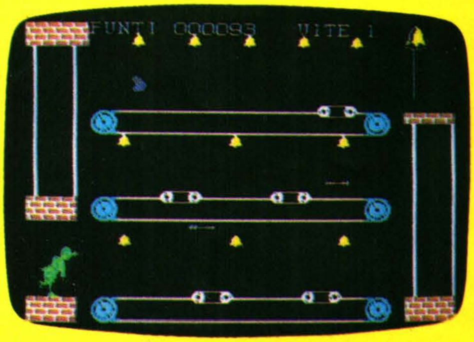


Quaranta schermi per Mario alla caccia dell'oro disseminato nei posti più incredibili del nostro mondo. Ci vuole abilità e anche un pizzico di acume.

JOYSTICK SINCLAIR AGF

BREAK	esce gioco
1	pausa
2	musica sì/no
5	sinistra
6	basso
7	alto
8	destra

IL GOBBO II

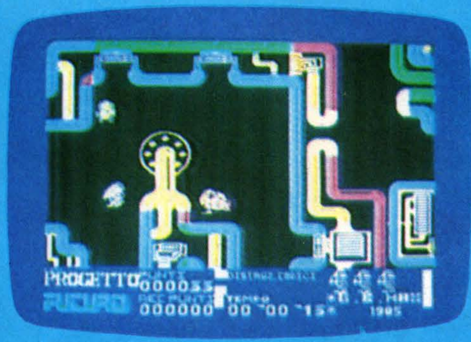


Tutti si aspettavano la continuazione del primo Gobbo e la nostra rivista li ha subito accontentati. Il guerriero stavolta è ancora più nelle pesti. Deve darsi da fare come un pazzo attraverso una miriade di schermi per riuscire a salire ai piani superiori delle stanze del castello. Per fare questo può servirsi di alcuni marchingegni strani che gli si parano improvvisamente davanti. Ma occhio alle frecce!

JOYSTICK KEMPSTON PROTEK

M	salta
Z	alto
W	basso
9	sinistra
0	destra
CAPS + U	esce dal gioco
CAPS + S	stop

PROGETTO FUTURO



Missione impossibile per il nostro eroe che con il suo miniveicolo lunare si è introdotto all'interno della temibile astronave SS Future e cerca di trovare il sistema per innescare il dispositivo di autodistruzione. Per farlo deve destreggiarsi all'interno di quella specie di labirinto che è l'astronave, popolata di pericolose creature tutte maldisposte nei suoi confronti e che vengono polverizzate soltanto dal laser.

JOYSTICK KEMPSTON - AGF - PROTEX

A	alto
Z	basso
N	sinistra
M	destra
ALTRI TASTI	fuoco

THE PLANETS

Avete presente quelle barbosissime lezioni di fisica durante le quali leggete un "Urania" sotto il banco mentre il professore si scalmana a spiegare il sistema solare? Bé, ora potrete farvi quella cultura che a suo tempo non vi siete fatti, riuscendo anche a divertirvi.
Di questo gioco si parla già da qualche tempo, ma continua lo stesso ad essere un oggetto misterioso. Non è che sia un brutto gioco, anzi, è eccellente: il guaio è che è complicatissimo, e ci vuole un sacco di tempo per capire cosa si deve fare (farlo, poi, è un altro paio di maniche!)
The Planets è un programma in due cassette: insomma, ci sono più di 125K in questo gioco! Sulla prima cassetta ci sono il gioco vero e proprio e **Weird**, un gioco creato con la volontà di renderlo il più enigmatico possibile! Sulla seconda cassetta ci sono invece i dati relativi ad ogni pianeta del sistema solare (fenomeni fisici, satelliti e così via).
All'inizio bisogna creare le otto capsule contenenti gli indizi che vi aiuteranno a salvare la Terra dalla distruzione. Per trovarle dovrete però esplorare ciascun pianeta, atterrarvi, trovare le capsule e poi scoprire come si fa ad aprirle decodificando le loro istruzioni.
E non è facile, per Giove! L'atterraggio è problematico, poichè per effettuarlo dovete tener conto delle proprietà fisiche di ciascun pianeta (come ad esempio la gravità e le condizioni atmosferiche) ed adeguare ad esse la velocità della nave. Se atterrate con una velocità superiore alle 20 miglia al secondo siete finiti, e dovrete ricominciare tutto da capo!
Una volta svelati i segreti di una delle nere scatole metalliche, dovrete subito tornare nello spazio per trovarne un'altra- sempre che vi siate ricordati di risparmiare il combustibile sufficiente. Visualizzate la mappa per la navigazione a lungo raggio e ponete il cursore sul pianeta prescelto- partenza! Ora non vi resta che da affrontare uno sciame di asteroidi e delle tempeste di meteoriti: roba da niente! Come se ciò non bastasse, dovete anche cimentarvi in un gioco alieno, **Weird**: risolvendolo, otterrete degli elementi che vi saranno utili nel gioco principale. A noi c'è voluta un'ora solo per capire che invece di giocare stavamo solo cambiando l'opzione di controllo joystick
Anche usando la tastiera tutto va liscio come l'olio, poiché il gioco è a controllo iconico. La grafica poi è sorprendente: di ogni pianeta si osserva la superficie come se fosse ripresa da un satellite, e con dei colori stupendi.
Se cercate un gioco in cui si fondano cultura e divertimento, The Planets fa proprio per voi!

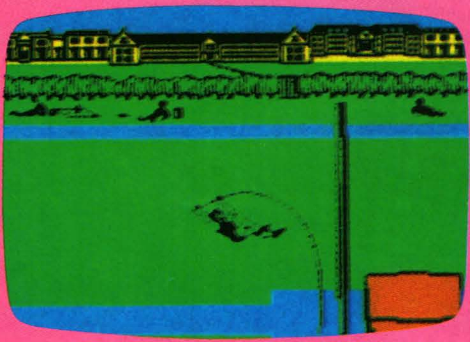


1. Ed ecco **WEIRD**! Mettete l'icona a forma di freccia sopra un'altra freccia ed apparirà il gioco alieno! Francamente, noi non ci abbiamo capito un tubo, e quindi abbiamo solo continuato a premere il pulsante di fuoco: si vede che funziona, perché siamo riusciti a completare cinque schermi!



2. Dovrete atterrare sulla Terra e aprire la capsula per ottenere i dati necessari ad usare la mappa per i viaggi a lungo raggio: senza di essa non potrete combinare niente.

OLIMPIADS



Uno dei più bei giochi mai fatti per lo Spectrum. Los Angeles in 4 gare: 100 metri, 110 ostacoli, salto in lungo e salto con l'asta. Non attacate stampante o joystick non Sinclair.

CAPS/SPACE corsa
SYMBOL/Z salto

ATTACCO SU MOSCA

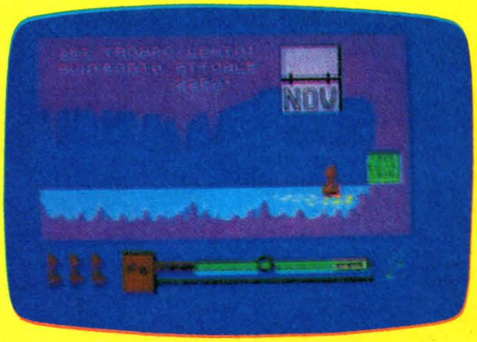


Uno dei più bei giochi mai studiati per lo Spectrum. L'attacco dei russi parte da Minsk e vuole scaricare sulle città americane piogge di bombe nucleari. Il comando Nato ha poco tempo per salvare il mondo dalla distruzione. Guarda il Demo e impara a salvare la Terra. Dopo esser partito dalla tua base punta sulla Piazza Rossa e... gol!

JOYSTICK PROTEK - KEMPSTON - SINCLAIR

G gioco
I istruzioni
X demo
I sinistra
P destra
Q alto
Z basso
N fuoco

ZIO BEAR

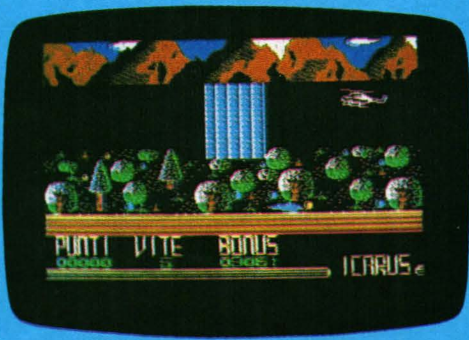


Un orso affamato di mele che maturano con il passare del tempo.
Arrivata la primavera l'orso va in letargo. O meglio lo vorrebbe fare per mangiare ma...

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR - AGF - PROTEK

O	sinistra
I	destra
Q	alto
A	basso
da CAPS A SPACE	veloce

ICARUS



Cinque importanti scienziati sono tenuti in ostaggio in una base sotterranea del deserto dell'Arizona. Il tuo compito è liberarli. A tua disposizione hai un moderno e potente elicottero, l'Icarus, col quale dovrai discendere fino in fondo alla base. Per poter accedere ai livelli inferiori della base devi distruggere il controllo difensivo, a forma di scatola quadrata, di ogni livello.

JOYSTICK KEMPSTON

da Q a T	alto
da A a G	basso
X	destra
Z	sinistra
C	fuoco
SPACE	pausa
Ø	abbandono

KONGO

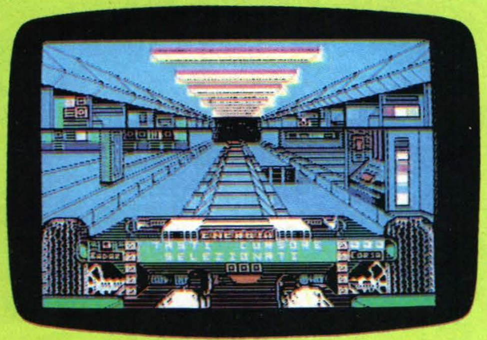


Kongo è innamorato. Una situazione apparentemente uguale a tante altre. Soltanto che stavolta la sua fidanzata è stata rapita e nascosta (nemmeno troppo bene) in un Ottovolante. Kongo la vede e parte alla sua salvezza. Per portare a termine la missione deve risalire faticosamente sulla giostra riuscendo a evitare carrelli, ostacoli e improvvisi nemici che fanno di tutto per farlo volare gambe all'aria facendolo tornare alla partenza o, peggio, uccidendolo. Per cercare di salvare amore e damigella Kongo ha un certo numero di bombe che non può ovviamente sprecare. La strada, pardon, la rotaia!, è lunga...

JOYSTICK KEMPSTON

tasti ridefinibili

XENON



Lo scopo è liberare il pianeta Xenon dagli invasori alieni che lo hanno colonizzato eliminando ogni forma di vita.
Una volta giunto sul pianeta e quando ritieni di aver completato la tua missione in quel settore attiva i fasori e i laser per decollare.
Per rientrare nell'astronave è sufficiente centrare il tubo dell'astronave.

PROTEK - AGF - SINCLAIR

Q	sinistra
W	destra
O	alto
M	basso
P	laser
X	fasori

SPINDIZZY

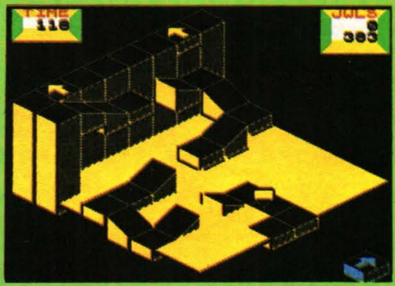
Ah! Sapete com'è, quando ci si imbatte in un gioco davvero bello... uno ritorna ad appassionarsi come un tempo, no? Già- una volta c'era il brivido di caricare un nuovo gioco, l'emozione di esplorare un nuovo mondo: c'erano donzelle da liberare e punteggi da accumulare... Eh? Cosa? Scusate, ci siamo lasciati trasportare. Stiamo naturalmente parlando di **Spindizzy**, il nuovo gioco che rischia di cogliere un successo pari a quello del buon vecchio **Marble Madness** sul piccolo grande Spectrum.

Vi trovate nei panni di Gerald, un dispositivo geometrico da ricognizione inviato dalla Corporation (Buuu! Abbasso!) a tracciare la mappa di una nuova dimensione. Il tempo è denaro, e dovete schizzare sulle strette piattaforme alla ricerca dei cristalli energetici con cui prolungarvi la vita e portare a termine la missione.

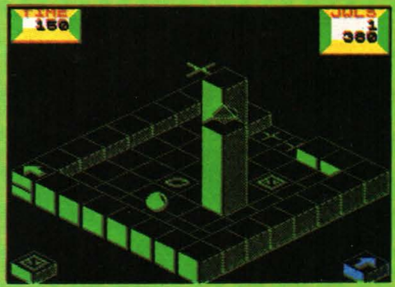
Detto così vi potrà sembrare un'ennesima pacmanata, ma quando vedrete questo gioco in azione cambierete idea così velocemente che l'attrito vi strinerà le sopracciglia! Non è solo un nuovo videogioco, è il videogioco per lo Spectrum- e non è cosa da poco, se si pensa alla concorrenza che c'è in giro! Ma esaminiamolo un po' più in profondità.

Per prima cosa, la visualizzazione è quella in 3D isometrico (o, meno tecnicamente, veduta angolare) a cui ci hanno ormai abituati **Fairlight** e i giochi della Ultimate. Non solo, ma basta premere un tasto per cambiare a proprio piacimento il punto di vista- il che viene utile quando si vuol guardare dietro qualcosa che ci ostruisce il campo visivo. Ed è sempre sufficiente premere un tasto per cambiare a volontà la forma di Gerald da una lippa a un giroscopio, a una biglia. La qualità e la velocità della grafica sono davvero eccezionali, e così pure il realismo dei movimenti. Il nostro Gerald è dotato di forza d'inerzia, e quindi quando è in movimento occorre una spinta equivalente nel senso contrario al momento per stabilizzarlo (avete mai sentito parlare di Newton?) C'è anche una specie di freno che vi fa inchiodare su qualsiasi superficie, tranne il ghiaccio e l'acqua, e che è molto utile nelle strette curve del gioco. Ci sono poi dei rompicapo interessanti, come ad esempio degli interruttori nascosti sotto il pavimento che dovete premere per far viaggiare gli ascensori tra un livello e l'altro.

Insomma, è un gioco che non si può proprio mettere da parte neanche per un minuto: abbiamo proprio dovuto fare uno sforzo per strapparci da esso e venire a scrivere questo articolo! Ma... sì, quello che vediamo è lo schermo d'inizio... e se giocassimo un'altra volta?



1. Questo sì che è un pezzo difficile! Il trucco sta nel dosare accortamente l'acceleratore, il pulsante di fuoco e il freno. Accelerate sulla rampa che costeggia l'acqua, sopra il varco e poi sulla rampa in discesa, dall'altra parte. Raggiunto il terreno pianeggiante frenate, così vi inchioderete invece di schizzare via a tutta birra alla fine della strada. In questo schermo usate molto il freno e cercate di mantenere il controllo dei vostri movimenti.



2. Per raggiungere la gemma in cima al pilastro in primo piano dovrete gettare un ponte tra il pilastro adiacente e l'ascensore a forma di croce. Per prima cosa fate girare l'interruttore tra il pilastro e la porta: così verrà inserita la prima sezione della piattaforma. Facendo passare poi l'interruttore tra il pilastro ascendente e il muro più vicino farete apparire l'ultima sezione. Rotolate poi fino al riquadro sotto l'ascensore e usate il freno: da questo punto in poi, è tutto in discesa (Aiutoooooo!)

TUTTO IL SOFTWARE SPECTRUM

Eccovi la bibbia di casa Sinclair, un elenco completissimo (!!!) di tutte le software-house inglesi cui potete rivolgervi per chiedere giochi, informazioni, novità. Ma anche, si spera, per proporre vostri giochi. Se non vi danno retta o se volete farci e farvi un favore, però, prima telefonate a noi e proponeteci il vostro lavoro!

A & F Software, Unit 8, Canalside Industrial Estate, Woobdine Street East, Rochdale, Lancashire OL16 5LB
Abacus Software, 21 Union Street, Ramsbotton, Nr Bury, Lancashire
Abbex, 20 Ashley Close, Manor Hall Drive, London NW4
Abersoft, 7 Maesfallen, Bow Street, Aberystwyth, Wales
Activision, 15 Harley House, Marylebone Road, London NW1
Adder Publishing Ltd, PO Box 148, Cambridge CB1 2EQ
Add-on Electronics, Units 2,3 & 4, Shire Hill Industrial Estate, Saffron Walden, Essex CB11 3AQ
Addictive Games, 7a Richmond Hill, Bournemouth BH2 6HE
ADS, 8 Bronchurch Street, Portsmouth, Hampshire PO4 8RY
Alan Firminger, 171 Herne Hill, London SE24 9LR
Allanson Computing, 77 Chorley Road, Adlington, Chorley, Lancashire PR6 9LH
Alligata Software, 1 Orange, Shefield S1 4DW
Argus Press Software, Liberty House, 222 Regent Street, London W1
Arcade Software, Technology House, 32, Chislehurst Road, Orpington, Kent BR6 0DG
Ariolasoft, Asphalt House, Suite 105-106, Palace Street, London SW1E
Arnold Wheaton, Parkside Lane, Dewsbury Road, Leeds LS11 5TD
Artic Computing, Main Street, Brandesburton, Driffield YO25 8RG
Astrocalc, 67 Peascroft Road, Hemel Hempstead, Herts HP3 8ER
Atlantis Software, 19 Prebend Street, London N1
Automata UK, PO Box 78, Southsea, Hampshire
Axis 71 Broodfield Avenue, Loughborough, Leicestershire LE11 3LN
Beau-Jolly, 19A New Broadway, Ealing, London W5
Bellflower Software, 6 Rosewood Avenue, Greenford, Middlesex UB6
Betasoft, 92 Oxford Road, Moseley, Birmingham B13 9SQ
Beyond Software, Lector Court, 151 Farringdon Road, London EC1
Bridge Software, 36 Fernwood, Marple Bridge, Stockport, Cheshire
Bridgemaster, Sandymouth, Beeches Road, Farnham Common, Buckinghamshire SL2 3PS
Bubble Bus Software, 87 High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX
Calpac Computer Software, 108 Hermitage Woods Crescent, St Johns, Woking, Surrey
Campbell Systems, 57 Trap's Hill, Loughton, Essex 1G10 1TD
CCS, 14 Langton Way, Blackheath, London SE3 7TL
CDS Micro Systems, Silver House, Silver Street, Doncaster, South Yorkshire DN1 1HL
Century/Hutchinson, 17-21 Conway Street, London W1
Chalksoft, 17 Willowslea Road, Northwick, Worcester
Cheetahsoft, 24 Ray Street, London EC1R 3DJ
Clever Clogs, Liberty House, 222 Regent Street, London W1
Collins, 18/20 Stephenson Way, North Gower Street, London NW1 2DX
Collins Soft, 8 Grafton Street, London W1
Compusound, 32/33 Langley Close, Redditch, Worcester B98 0ET
Computatutor, 3 Thalia Close, Greenwich, London SE10 9NA
Computer One, 32 Science Park, Milton Road, Cambridge CB4 4DH
Contrast Software, Warren Road, Liss, Hampshire GU33 7DD
Cornhill Software, 2 Penrith Way, Aylesbury, Buckinghamshire HP21
CP Software, 10 Alexandra Road, Harrogate, Yorkshire HG1 5JS
Craig Communications, PO Box 46, Basingstoke, Hampshire
Creative Sparks, Thomson House, 296 Farnborough Road, Farnborough, Hampshire.
CRL, 9 King's Yard, Carpenters Road, London E15 2HD
Cross Software, 72 Swanshope, Burney Drive, Loughton, Essex
CSP Systems, 213 Stainbeck Road, Leeds
DACC Ltd, 23 Waverley Road, Hindley, Wigan, Lancashire WN2 3BN
Database Pubblications, Europa House, 68 Chester Road, Hazel Grove, Stockport, SK7 5NY
Delta 4, The Shielding, New Road, Swanmore, Hampshire SO3 9PE
Design Design, 2 Ashton Way, East Herrington, Sunderland SR3 3RS
Digital Integration, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Camberley, Surrey GU15 3AJ
Digital Precision, 91 Manor Road, HIgham Hill, London E17
DK'tronics, Unit 6, Shire Hill Ind Est, Saffron Walden, Essex CB11
Domark, 204 Worple Road, London SW20
Dorcas Software, 3 The Oasis, Glenfield, Leicester
Dunitz, 154 Camden High Street, London NW1 0NE
Durrel Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB
Dymond Software, 22 Hospital Road, Annan, Dumfriesshire DG12

Dynavision Production Studio, PO Box 96, Luton LU3 2JP
East London Robotics, St Nicholas House, The Mount, Guildford, Surrey GU2 5HN
Eastmead, Eastmead House, Lion Way, Camberley, Surrey GU16 5EZ
Eidersoft, The Office, Hall Farm, North Ockenden, Upminster, Essex RM14 3QH
8th Day, 18 Flaxhill, Moreton, Wirral, Merseyside LU6 7UH
Electric Abacus, Oaklands House, Solartron Road, Farnborough, Hants
Elite Systems, Anchor House, Anchor Road, Albridge, Walsall, West Midlands WS9 8PW
Elm Computers, 59 Bateman Road, East Leake, Loughborough, Leicestershire LE12 6NN
Englefield Software, High House, Mill Street, Buxton, Norfolk NR10
English Software, 1 North Parade, Parsonage Gardens Manchester
Fantasy Software, Fauconberg Lodge, 27a St Georges Road, Cheltenham, Cloucestershire
Fawkes Computing, 41 Wolfridge Ride, Alveston, Bristol BS12 2RA
Felix Software, 19 Leighton Avenue, Pinner HA5 3BW
Firebird Software, Wellington House, St Martins Lane, London WC2
Fisher Software, 47 London Road, Buxton, Derbyshire
Fulwood, 20 Templestowe Hill, Whitkirk, Leeds LS15 7EJ
Games Machine, 40 Fretherne Road, Welwyn Garden City, Hertfordshire AL8 6NU
Gamma Software, 12 Milverton Road, London NW6 7AS
Gargoyle Games, 74 King Street, Dudley, West Midlands
Gavin Barker, 12 Fleming Field, Shotton Colliery, County Durham DH6 2JF
GCE Tutoring, 40 Brinners Hill, Widner End, High Wycombe, Buckinghamshire
Gemini Marketin, Unit 21, Dinan Way Trading Estate, Exmouth, Devon EX8 4RS
Gemtine Software, 16 Ben Ledi Road, Kirkcaldy, Fife KY2 5RP
Genesis Productions, 30 Great Portland Street, London W1N 5AD
Gilsoft, 30 Hawthorn Road, Barry, South Glamorgan, South Wales
Gouldstone, 45 Burleigh Avenue, Wallington, Surrey SM6 7UG
Granada Publishin, 8 Grafton Street, London W1X 3LA
Gremlin Graphics, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS
Griffin & George, Frederick Street, Birmingham B1 3HT
GST, 91 High Street, Longstanton, Cambridge CB4 5BS
Haresoft, PO Box 365, London NW1
Harlequin Software, 43 Osprey Park, Thornbury, Bristol BS12 1LY
Hartland Software, 32 Ivor Place, London NW1 6DA
Heinemann Computer Education, 22 Bedford Square, London WC1B
Hessel, 15 Lythan Court, Cadwell Crescent, Sunningdale, Berkshire
Hestacrest, PO Box 19, Leighton Buzzard, Bedfrodshire LU7 0DG
Hewson Consultants, 56B Milton Trading Estate, Milton, Abingdon
Hiilderbay, 8/10 Parkway, Regents Park, London NW1 7AA
Hilton Computer Services, 14 Avalon Road, Orpington, Kent
Hisoft, 180 High Street, Dunstable, Bedfordshire LU6 1AT
Hodder & Stoughton, PO Box 6, Dunton Green, Sevenoaks, Kent
Homestydy Ltd, Treleigh Woods Farm, Treleigh, Redruth, Cornwall TR16 4AW
Hornby Software, 21 Penfold Hill, Leeds LS15 0PW
Icon Software, 65 High Street, Gosforth, Tyne and Wear NE3 4AA
IMS Software, 143/145 Uxbridge Road, Ealing, London W13 9AV
Image Systems, 34 Lynwood Drive, Worcester Park, Surrey KT4 TAB
Imagine (84), 6 Central Street, Manchester M2 5NS
Impact Software, 2 New Street, Cullompton, Devon EX15 1HA
Imperial Software, Imperial House, 153 Churchill Road, Poole, Dorset
Incentive, 54 London Street, Reading, Berkshire RG1 4SQ
Inform Software, 3 Treesdale Close, Birkdale, Southport PR8 2EL
Interceptor Micros, Lindon House, The Green, Tadley, Hampshire
Interceptor Software, (see Interceptor Micros)
Interstella Software, 82 New Forest Drive, Brockenhurst, Kent
ITS Software, 33 Foscote Road, London NW4 3SE
KJ Gouldstone, 45 Burleigh Avenue, Wallington, Surrey SM6 7JG
JK Greye Software, 16 Park Street, Bath, Avon BA1 2TE
JRS Software, 19 Wayside Avenue, Worthing, Sussex BN13 3JH
Kemp, 43 Muswell Hill, London N10 3PN
Keysoft, 6 Bruce Grove, Tottenham, London N17
Kosmos Software, 1 Pilgrims Close, Harlington, Dunstable, Bedfordshire LU5 6LX
Kuma Computers, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire RG8
Learning Systems, 11 Warwick Court, Princes Drive, Harrow, Middx HA1 4UB
Legend, PO Box 435, London E4 7LX
Leisure Genius, 3 Montague Row, London W1H 1AB
Lerm, 10 Brunswick Gardens, Corby, Northamptonshire
Level Nine, 229 Hugenden Road, High Wycombe, Buckinghamshire HP13 5PG
Llainlan Software, Pontyberem, Llanelli, Dyfed, Wales
Llamasoft, 49 Mount Pleasant, Tadley Hampshire
Longman, Longman Group, Logman House, Harlow, Essex CM20
Lothlorien, 56a Park Lane, Poynton, Stockport, Cheshire SK12 1RE
Macmillan Software, 4 Little Essex Street, London WC2R 3LF
Manor Software, 24 Manor Gardens, London SW20
Manx Tapes, Garey Veg, Glen Audlyn, Ramsey, Isle of Man
Martech Games, 9 Billingburgh Road, Eastbourne, East Sussex BN20
Mastertronic, (as form Mastervision)
Mastervision, Park Lorne, 111 Park Road, London NW8 7JL
McGraw Hill, Shoppen Hangers Road, Maidenhead, Berkshire
Medidata, PO Box 26, London NW9 9BW
Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond TW10
Metacomco, 26 Portland Square, Bristol BS2 8RZ
Michael Slatford, 3 Campden Road, South Croydon, Surrey CR2 7EQ
Microdeal Ltd, 41 Truro Road, St Austell, Cornwall PL25 5JE
Micro Dealer UK, Unit 6 Marlborough Road Trading Estate, Lattimore Road, St Albans, Hertfordshire
Micro Wish, PO Box 15, Colne, Lancashire BB8 9DB
MicroAPL, Unit 1F, Nine Elms Industrial Estate, 87 Kirtling Street, London SW8 5BP
Microbyte, 19 Worcester Close, Lichfield, Staffordshire
Microcosm, 68 The Glade, Clayhall, Ilford
Microdeal, 41 Truro Road, St Austell, Cornwall PL255JE
Micromania, 14 Lower Hill Road, Epsom, Surrey KT19 8LT
Micromega, 230/236 Lavender Hill, London SW11
Microsphere, 72 Rosebery Road, London N10 2LA
Mikro-Gen, 44 The Broadway, Bracknell, Berkshire RG12 1AG
Millenium Software, 17 Whitehouse Drive, Kingstone, near Hereford
Minatron Computing, 34 Pinewood Close, Westbury-on-Trym, Bristol
Mind Games, Liberty House, 222 Regent Street, London W1
Mirrorsoft, Suite 11, 526-8 Watford Way, London NW7
Monitor Software, PO Box 50, Brombley, Kent BR2 9TT.
Mosaic, 187 Upper Street, London N1iRQ
MW Gamesworld, 12 Lawnswood Avenue Chasetown, Walsall WS7
Myrmidon Software, PO Box, 2, Tadworth, Surrey, KT20 7LU
Naigram Software, c/o Soho Synth House, 18A Soho Square, London
Nectarine, 837 Yeovil Road, Slough SL1 4JH
New Generation Software, FREEPOST, Bath BA2 4TD
Newsoft, 12 White Broom Road, Hemel Hempstead, Ertfordshire
Oasis Software, 12 Walliscote road, Weston-Super-Mare, Avon
Ocean Software, 6 Central Street, Manchester M2 5NS
OCP, 77a Packhorse Road, Gerrards Cross, Buckinghamshire SL9 8PQ
Odin Software, The Podium, Steers House, Canning Place, Liverpool
Orpheus Ltd, Unit 1, Church Farm, Hatley St George, Near Sandy, Bedfordshire SG19 3HP
Orwin Software, 26 Brownlow Road, Willesden, London NW10 9QL

Palace Software, The Seale 2nd Floor, 275 Peretonville Road, London

PD Visual Marketing, Thanet House, Craven Road, London W2

Penguin, 536 King's Road, London SW10

Phipps Associates, 172 Kingston Road, Ewell, Surrey

Phoenix Publishing, 14 Vernon Road, Bushey, Hertfordshire WD2 2JL

Picturesque, 6 Corkscrew Hill, West Wickham, Kent BR4 9BB

Pitch Associates, 39 Rockleigh Avenue, Leigh-on-Sea, Essex

Pooter Games, 24 Parsloes Avenue, Dagenham RM9 5NX

Poppy Soft, The Close, Common Road, Headley, Newbury, Borkshire

Positive Image Software, 129 Dumbarton Road, Glasgow

Print 'n' Plotter Products, 19 Borough High Street, London SE1 9SE

Protek Computing, la Young Square, Brucefield Ind Park, Livingston, West Lothian

Psion, 2 Huntsworth Mews, Gloucester Place, London NW1

PSS, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 JDC

Pulsonic Warwick Distribution Ltd, 3 Standard Road, Park Royal, London NW10 6EX

Q-soft, PO Box 90, Barnet Hertfordshire EN5 5RN

Quest International Computer Systems, Gillingham House, 38-44 Gillingham Street, London SW1

Quicksilva, Liberty House, 222 Regent Street, London W1

Radar Games, 53 Flavel Street, Woodsetton, Dudley DY1 4NU

RAM Writer, 3 Vumba House, 2 Cedar Gardens, Sutton, Surrey

Ramtop Services, 5 Rue D'Artois, 75008, Paris, France

Realtime Software, Prospect House, 32 Sovereign Street, Leeds LS1

Red Shift, 12c Manor Road, Stoke Newington, London N16 5SA

Richardson Institute for Conflict and Peace Research, Dept of Politics University of Lancaster LA1 4YF

Romantic Robot, 77 Dyne Road, London NW6 7DS

Rose Software, 148 Widney Lane, Solihull, West Midlands

Runesoft, Charnwood House, Crossgate Drive, Nottingham NG2 TLW

Sentient Software, Branch House, 18 Branch Road, Armley, Leeds

Scisoft, 5 Minister Gardens, Newthorpe, Eastwood, Nottingham NE16

SCR Adventures, 190 Shelbourne Road, Tottenham, London

SD Microsystems, PO Box 24, Hitchin, Hertfordshire SG4 0AE

Selec Software, 37 Councillor Lane, Cheadle, Cheshire

Serim Software, Freepost, Dept SU7, PO Box 163, Slough, Berkshire

Shadwosoft, 70 Gooseacre, Cheddington, Bedforshire

Shards, Suite G, Roycraft House, 15 Linton road, Barking Essex

Shepherd Software, Elm House, 23-25 Elmshott Lane, Chippenham, Slough, Berkshire

Silversoft, London House, 271/273 King Street, London W6 9LZ

Sinclair Research, 25 Willis Road, Cambridge CB1 2AQ

666, PO Box 190, Maidenhead, SL6 1YX

Slogger Software, 215 Beacon Road, Chatham, Kent

Softschool, 471 Hornsey Road, London N19 3QL

Soft Tech, 31 Lampits, Hoddesdon, Hertfordshire

Softek International Ltd, 12/13 Henrietta Street, London WC2E 8LH

Softel, 5 Durward Drive, Glenrothes, Fife KY6 2LB

Softly Softly, 36 Broadlands Road, Bromley, Kent

Software Cottage, 19 Westfield Drive, Loughborough, Leicestershire LE11 3QJ

Software Farm, 3rd Floor, 16 Charlotte Street, Lodon W1

Software Projects, Bear Brand Complex, Allerton Road, Woolton, Liverpool, Merseyside L25 7SE

Spartan CC, 29 Feltham Avenue, East Moseley, Surrey KT8 9BJ

Spectadraw, I Cowleaze, Chinnor, Oxfordshire OX9 4TD

Spectrasoft, Capital House, Market Place, London W3 6AL

Spoof Software, 58 Railway Road, Urmston, Manchester M31 1XT

Star Dreams, 17 Barn Close, Seaford, East Sussex, BN25 3EN

Startersoft, 32 Parkfields, Chippenham, Wiltshire

Statesoft, 29 Burrowfield, Welwyn Garden City, Hertfordshire

Stelle Software, 36 Limefield Avenue, Whalley, Lanchashire BB6 9RJ

Sterling Software, Garfield House, 86/88 Edgeware Road, London, W2

Stratagen Cybernetics, 286 Corbin Place, 2E, Brooklyn, New York 11235

Sulis Software, 4 Church Street, Abbey Green, Bath BA1 1FP

Sunshine Books, 12/13 Newport Street, London WC2

Sussex Publication, Townsend Poulshot, Devizes, Wiltshire SN10 1SD

System 3, South Bank House, Balck Prince Road, London SE11

Talent Computer Systems Curran Building, 101 St James Road, Glasgow G4 0NS

Taskset, 13 High Street, Bridlington, Yorkshire YO16 4PR

Tasman Software, 17 Harltey Crescent, Leeds LS6 2LL

Temptation Software, 27 Cinque Ports Street, Rye, East Sussex

Terminal Software, Derby House, Derby Street, Bury BL9 0NW

Texgate, 14 Brooke Lane, Corfe Mullen, Wimbourne, Dorset

The Edge, 31 Maiden Lane, Covent Garden, London WC2E 8LH

Think Tank, 35 Wellington Road, Wimbledon Park, London SW19

Thor Computer Software, Erskine Industrial Estate, Liverpool L6 1AP

Timedata, 16 Hemmells High Road, Laindon, Basildon, Essex SS15

Transform, 41 Keats House, Porchester Mead, Beckenham, Kent

Tutorial Software, "Vilands", Glasllwch Lane, Newport, Gwent NP1

Ultimate Play the Game, The Green, Ashby de la Zouch, Leicestershire

Unicorn Micro Systems, 312 Charmister Road, Bournemouth BH8

University Software, 29 St Peters Street, London N1

US Gold, Unit 10, The Parkway Industrial Centre, Heneage Street, Birmingham B7 4LY

Vega Space Systems, 28 Watford Road, St Albans AL1 2AJ

Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, London W11

VO², 9-10A The Bridge, Walsall, West Midlands

Vortex software, Vortex House, 24 Kansas Avenue, off South Langworthy Road, Salford, M5 2GL

Westway, 24 Preston Road, Lytham, Lancashire FY8 5AA

Widget Software, 48 Durham Road, London N2 9DT

Winters, 24 Swannington Close, Cantley, Doncaster, South Yorkshire

Woosoft, 5 Andrews Close, Robertsbridge, Sussex TN32 5PB

Workforce, 140 Wilsden Avenue, Luton, Bedfordshire

Wyvern Software, 2 Princes Building, George Street, Bath BA1 2ED

AIUTO, SI È ROTTO LO SPECTRUM!

Vi diamo in queste pagine un elenco completo dei riparatori inglesi di Spectrum. Potete scrivergli in caso il vostro concessionario Sinclair abbia alzato bandiera bianca!

Adaptors and Eliminators, 14 Thames Street, Louth, Lincolnshire. (050782) 8011.
ASTEC (UK), 16 Albury Close, Reading, Berkshire. (0734) 53067.
CPC, 194-200 North Road, Preston, Lancashire. (0772) 555034.
Ferranti Semiconductors, Computer Road, Hollinwood Avenue, Oldham, Lancashire. (061) 6826844, (061) 6240515/6661.
Maplin Electronics, Southend on Sea, Essex. (0702) 552961.
National Semiconductors (UK) Ltd, 301 Harpur Centre, Horne Lane, Bedford. (0234) 47147.
NEC (UK) Ltd, Block 3, Carfin Industrial Estate, Motherwell. (0698) 73221.
Sinclair Research Ltd, Camberley, Surrey. (0276) 685311.
Texas Instruments, Manton Lane, Bedford, Bedfordshire. (0234) 223000, (0234) 211655.
Timex Corporation, Camperdown Plant, Harrison Road, Dundee, Tayside. (0382) 819211.
Verran (Computerfix), Units 2H & 2J, Albany Park, Frimley Road, Camberley, Surrey. (0276) 66266.
Zilog (UK) Ltd, Zilog House, 45-53 Moorbridge Road, Maidenhead, Berkshire. (0628) 39200.
Abacus Electronics, Kennet House, Pembroke Road, Reading, Berkshire. (0734) 33311.
Access Electronic Components Ltd, Austin House, Bridge Street, Hitchen, Hertfordshire. (0462) 57244.
Alpha Electronic Components Ltd, 66 Wieburg, Wang, Hitchin, Hertfordshire. (0462) 57244.
AM Lock Distribution Ltd, Nevill Street, Middleton Road, Oldham, Lancashire. (061) 6520431.
Anzac Components Ltd, Burnham Lane, Slough, Buckinghamshire. (06286) 4701.
Axion Electronics Ltd, Unit F, Turnpike Road, Cressex Industrial Estate, High Wycombe, Buckinghamshire. (0494) 442181.
BA Electronics Ltd, Millbrook road, Yate, Bristol. (0454) 315824.
Celdis Ltd, 37-39 Loverrock Road, Reading, Berkshire. (0734) 585171.
Crellon Electronics Ltd, 380 Bath Road, Slough, Berkshire. (06286) 4434.
Dialogue Distribution Ltd, Watchmore Road, Camberley, Surrey. (0276) 682001.
DTV Group, 10-12 Earnest Avenue, West Norwood, London SE27. (01) 6706166.
Farnell Electronic Components Ltd, Canal Road, Leeds. (0532) 636311.
Hawke Electronics Ltd, Amotex House, 45 Hanworth Road, Sunbury on Thames, Middlesex. (01) 9797799.
Hill Electronics (NI) Ltd, 290 Antrim Road, Belfast, Northern Ireland.
ITT Multicomponents, Edinburgh Way, Harlow, Essex. (0279) 442971.
Macro Marketing Ltd Burnham Lane, Slough, Berkshire. (06286) 4422.
Quarndon Electronics Ltd, Slack Lane, Derby. (0332) 32651.
STC Electronics, Edinburgh Way, Harlow, Essex. (0279) 26777.

COMPONENTI ELETTRONICHE
Z80A: Zilog, SGS, NEC (Spectrum/ZX-81).
ULA: Ferranti (Spectrum/ZX-81).
ROM: Hitachi, NEC (Spectrum), Mostek, Motorola (ZX-81).
RAM: 4116 type — NEC, National Semiconductors, Texas Instruments, ITT (Spectrum). 4532 type — Texas Instruments, OKI (Manhattan Skyline) (Spectrum). 2114 type — Motorola, NEC (ZX-81). 4118 type — Mostek (ZX-81). 2K type — Mostek, Toshiba, Motorola, Texas Instruments, NEC (ZX-81).
LM1889: ICI4 — National Semiconductors (Spectrum).
TTL: 74LS00/74LS32/74LS157 — Texas Instruments, SGS, Motorola, National Semiconductors, NEC.

RITAGLIA LUNGO
IL BORDO SEGNATO
IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL
TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER SPECTRUM

HIT PARADE **SPECTRUM** 1

HIT PARADE
SPECTRUM

1

LATO A / SPECTRUM

COUNTER

INTRODUZIONE - 1 BLACK PLANET
2 LA PULCE - 3 SUPERMONSTERS - 4 L'ORSO
5 IL POTERE DEL DESTINO - 6 ICE MAN
7 CARTOON - 8 GU!! - 9 MISSION IMPOSSIBLE
10 IL GIOCOLIERE CINESE - 11 DRAGON FIRE
12 MISTER CLIVE - 13 LA MINIERA
14 KARATE - 15 BLOODY EYS

LATO B / SPECTRUM

COUNTER

16 OLEODOTTO - 17 LA CASA DI JOHNNY
18 MINER - 19 SPACE FIGHTER
20 DEPTH LIGHT - 21 SNAPPY
22 MARIO IL MATTO - 23 IL GOBBO II
24 PROGETTO FUTURO - 25 OLIMPIADS
26 ATTACCO SU MOSCA - 27 ZIO BEAR
28 ICARUS - 29 KONGO - 30 XENON

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI